ESCAPEGAME

LEARN-O.com

J1 CARTE MAGIQUE

Chaque enfant reçoit une carte magique, qui lui servira plus tard.

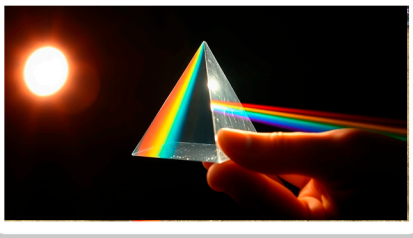
J2 LEARN-O

(Vainqueur du concours de l'innovation pédagogique de l'Educ. Nat. 2019)

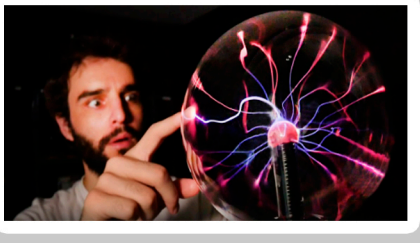
LEARN-O (Ludique Éducatif Autonomie Réflexif Numérique et Ouvert) **est presque impossible à expliquer sur le papier. Il est pourtant très simple à comprendre dans le PENDANT.**

C'est un OVNI pédagogique, surprenant et hautement addictif fondé sur des bases d'apprentissage scolaire.

J3 EXPERIENCES SCIENTIFIQUES

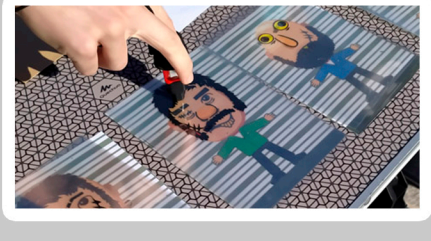


Chaque équipe (6 élèves max) doit mener une expérience scientifique simple sur un thème parmi
1 - Gravité | 2 - Lumière | 3 - États de la matière
4 - Observation biologique
5 - Phénomènes sonores
6 - Chiffrement

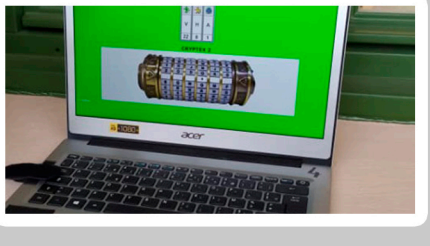


Les élèves ont accès à des vidéos dans le petit cinéma des bois, ils ont également accès a du matériel technologique pour étayer leurs travaux. Ensuite chaque groupe présente ses conclusions au reste de la classe.

J4 ESCAPE-O (Mise en application)



Un escapegame sportif et scientifique attend les enfants. Il ne propose pas d'énigmes, mais des tâches collaboratives afin que tous participent. Cet escapegame est moderne, numérique et sportif.



Chaque équipe (6 élèves maximum) doit trouver son trésor (1 par équipe, il contient les médailles). Chaque équipe progresse donc indépendamment des autres groupes.

J5 REMISE DES DIPLÔMES

Chaque enfant reçoit son diplôme.

ESCAPEGAME

LEARN-O

est référencé auprès des organismes de l'éducation nationale suivants.

PARDIE — Prim à bord — dane Besançon Parlons pédagogie et numérique ! — éduscol Pour l'école de la confiance, Informer et accompagner les professionnels de l'éducation

LA SEMAINE DES MATHÉMATIQUES

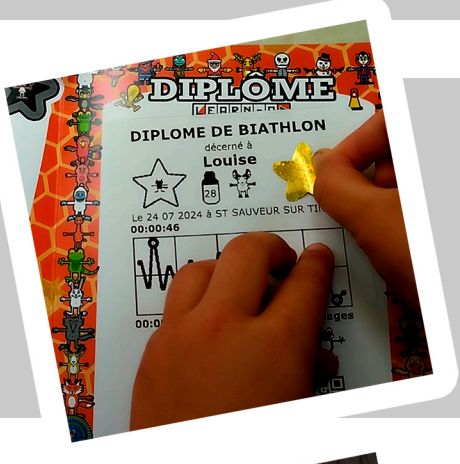
LA MISSION

1870 : A la suite de la mort accidentelle de Napoléon III, La guerre Franco-Prussienne n'a pas lieu, en même temps les grands scientifiques disparaissent mystérieusement. Beaucoup de grandes inventions ne voient pas le jour, en 1931 le monde est bloqué au temps de la vapeur, il n'y a plus de charbon, plus de foret, plus de végétation.

la mission de la classe sera de redécouvrir les grandes inventions et les grands principes majeurs de la science.

DIPLOMES

Chaque enfant reçoit un diplôme personnalisé qu'il "construit" lui-même tout au long de la semaine.



MEDAILLES

Chaque enfant reçoit une médaille à la fin du séjour. Un indice est également donné chaque jour par l'intermédiaire d'une mascotte.

VIDEO

Tout en vidéo ici:

Ce qu'en pensent les enfants:

Ce qu'en pensent les enseignants:

En option* gratuite: NOCTURN-O

(*) selon conditions météo

LEARN-O.com

Concept innovant d'apprentissages en mouvement

(Dispo 7 j max) Suivi du LIVE :

Maman, Papa, j 'ai fait ça :

YouTube

Je laisse mon avis :

10/10

LA REVOLUTION LEARN-O c'est :

Le concept scolaire LEARN-O

Des ateliers ludiques et éducatifs

De la Course d'Orientation 2.0

De l'Escape Game Extérieur

Du Biathlon 7 ans et plus

Du Biathlon 3-6 ans

Thierry Blondeau
06 15 33 05 12
Thierry.Blondeau@gmail.com
06.Learn-O.com

Diplôme

LEARN-O.com

ESCAPE GAME